

M 9 Helden

M 9-1:
Was Helden ausmacht

M 9-2:
Das Abenteuer des Helden

M 9-3:
„Klassische“ Helden

M 9-4:
Von Helden lernen

Günther Gugel:
Krieg in Bildschirmmedien. Didaktische
Zugänge für die Bildung Jugendlicher.
Tübingen 2005.

M 9-1: Was Helden ausmacht

Welche Eigenschaften haben Helden?



Hautfarbe: _____

Größe: _____

Herkunft: _____

Alter: _____

Geschlecht: _____

Augenfarbe: _____

Gesichtsausdruck: _____

Körperbau: _____

Charakter: _____

Freunde: _____

Werte: _____

... _____

Was macht Rambo zum Helden?

Arbeitshinweise

Diskutieren Sie:

- Wodurch werden Helden zu Helden?
- Wodurch werden Männer zu Helden, wodurch werden Frauen zu Helden?
- Wer entscheidet darüber, ob jemand zum „Helden“ wird?
- Sind alle Helden gleich oder gibt es verschiedene Typen?
- Wer ist für Sie ein Held? Benennen Sie eine konkrete Person.
- Wodurch unterscheidet sich diese Person von Filmhelden?

M 9-2: Das Abenteuer des Helden

Ein Held ist jemand, der sein Leben einer Sache geweiht hat, die größer ist als er.

Es gibt zwei Arten von Taten. Die eine ist die konkrete Tat, etwa dass der Held sich im Kampf durch Tapferkeit auszeichnet oder dass er ein Leben rettet. Die andere Art ist die geistige Tat, in der der Held den übernormalen Bereich menschlichen geistigen Lebens kennenlernt und dann mit einer Botschaft zurückkommt.

Das übliche Heldenabenteuer fängt damit an, dass jemandem etwas genommen worden ist oder dass er das Gefühl hat, die normalen Erfahrungen, die den Mitgliedern einer Gesellschaft zugänglich oder erlaubt sind, reichen nicht aus. Diese Person zieht dann auf eine Reihe von Abenteuern jenseits des Gewöhnlichen aus, entweder um das verlorene Gut wiederzuerlangen oder um irgendein lebenspendendes Elixier zu entdecken. Es ist meistens ein Kreislauf, ein Gehen und Wiederkommen.

Die Struktur und etwas vom geistigen Sinn dieses Abenteurers lässt sich bereits in den Pubertäts- oder Initiationsritualen früher Stammesgesellschaften voraussehen, durch die das Kind gezwungen wird, seine Kindlichkeit aufzugeben und ein Erwachsener zu werden – der kindlichen Persönlichkeit und Psyche abzustehen, wie man sagen könnte, und als ein verantwortungsvoller Erwachsener wiederzukommen. Das ist eine grundlegende seelische Wandlung, die jeder durchmachen muss. (...)

Das ist das Grundmotiv der weltweiten Fahrt des Helden – dass man einen Zustand verlässt und den Ursprung des Lebens findet, durch den man in einen reicheren und reiferen Zustand befördert wird.

Die Bedeutung der Prüfungen und Proben und Bewährungen des Helden.

Wenn man sie als etwas Bewusstes darstellen will, dann sollen die Prüfungen dafür sorgen, dass der angehende Held auch wirklich einer wird. Ist er seiner Aufgabe wirklich gewachsen? Kann er die Gefahren überwinden? Hat er den Mut, das Wissen, die Fähigkeit, die ihn wirklich tauglich machen?

Josef Campbell: Die Kraft der Mythen. Bilder der Seele im Leben des Menschen. Zürich / München 1989, S. 149 ff., Auszüge.

Helden in Kriegsfilmen

Die Gewaltdarstellung im Film korrespondiert mit der Erzählstruktur der Geschichte, vor allem aber mit der Inszenierung des Helden, der in das Kriegsgeschehen involviert ist.

Drei Arten von Heldentypen

1. Die Geschichte mit dem ersten Heldentypus als Hauptfigur wird aus der Perspektive des Helden geschildert, der sich auf dem Vernichtungsfeldzug befindet. Kein Opfer ist ihm zu groß, um sein Ziel zu erreichen, Feinde werden rücksichtslos und brutal abgeschlachtet.

2. Für den zweiten Heldentypus ist charakteristisch, dass er Gewalt auf Befehl und im Falle von Lebensbedrohung oder Lebensrettung anwendet.

3. Die dritte Gruppe von Helden bilden Figuren, die im Kriegsgeschehen oder mit Hilfe des Krieges einen Lernprozess durchlaufen. Töten ist zwar gar nicht ihre Sache, die Logik des Krieges – töten oder getötet werden – zwingt sie jedoch zu gewalttätigen Handlungen.

Vgl. L. Mikos: Helden zwischen Kampfgetümmel und Selbstzweifel. Ästhetik oder Gewaltdarstellung in Kriegsfilmen. In: Büttner u.a.: Der Krieg in den Medien. Frankfurt/M. 2004, S. 129 ff.

M 9-3: „Klassische“ Helden



Arno Brecker



Arbeitshinweise

Klassische Helden

- Gibt es so etwas wie „klassische Helden“?
- Wie werden „klassische“ Helden dargestellt?
- Suche Bilder von „klassischen Helden“ und vergleiche sie mit denen von Filmhelden?

Alltagshelden

- Was sind „Alltagshelden“?
- Welche Merkmale und Eigenschaften haben Alltagshelden?
- Vergleiche diese mit denen von Filmhelden.
- Wie sehen „Alltagshelden“ aus?
- Wer ist für Sie ein Held?

Frauen als „Helden“

- Welche Merkmale und Eigenschaften haben Frauen als Heldinnen?
- Wie sehen Frauen als „Heldinnen“ aus?

M 9-4: Von „Helden“ lernen

Matthias erzählt

„Ich weiß nicht“, erzählt Matthias, „aber in Rambo, wo sich einer rächt oder es fast aussichtslos ist, dass er dann doch noch gewinnt, da lerne ich was. In diese Helden kann ich mich hineinversetzen. Da gehe ich mit. Ich lerne, dass ich mich wehren muss, dass man sich nichts gefallen lassen muss, von niemanden. Das sagt auch mein Vater, nur von dem lasse ich mir allerhand gefallen! Aber er hat doch eigentlich recht.“

Jan Uwe Rogge: Pubertät. Loslassen und Haltgeben. Reinbek 1998, S. 250.

Arbeitshinweise

- Wie verstehen Sie die Aussage „in diese Helden kann ich mich hineinversetzen“?
- Stimmt es, dass man sich von niemandem etwas gefallen lassen muss?
- Welche Bedeutung haben Helden für Matthias?
- Welche Bedeutung haben Helden für Sie?



Interpretation der Aussagen von Matthi-

Die Bedeutung seiner Lieblingsfilme liegt für Matthias darin, dass sie unbewältigte Ängste und Aggressionen vorführen, die er in seinen Nachspielen zwanghaft wiederholt. Aber diese Spiele verändern nichts, sondern erneuern nur die angstmachenden Zustände. Eine Befreiung kann es deshalb nicht geben, weil sich an den zwanghaften Bedingungen nichts ändert. Matthias sieht die Erziehung seines Vaters als Terror, hat aber gleichzeitig dessen Theorie von der Bewältigung des Alltags verinnert: „Man darf sich nichts gefallen lassen. Man ist auf sich allein gestellt“.

Jan Uwe Rogge: Pubertät. Loslassen und Haltgeben. Reinbek 1998, S. 251.